

A series of thin, black, intersecting lines forming various geometric shapes and patterns, primarily concentrated in the upper half of the slide.

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ - ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ (skaragiannis@ionio.gr)



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

- Οι θεωρίες μάθησης είναι θεμελιώδη πλαίσια που εξηγούν πώς τα άτομα αποκτούν γνώση και αναπτύσσουν δεξιότητες. Στην εκπαίδευση, η κατανόηση αυτών των θεωριών είναι ζωτικής σημασίας καθώς πληροφορούν τις στρατηγικές διδασκαλίας και τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό.
- Για παράδειγμα, ένας δάσκαλος που κατανοεί την κονστрукτιβιστική θεωρία μάθησης μπορεί να σχεδιάσει ένα μάθημα επιστήμης όπου οι μαθητές διεξάγουν πρακτικά πειράματα για να ανακαλύψουν επιστημονικές αρχές.



ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΙΣΜΟΣ: ΘΕΩΡΙΕΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

- Ο συμπεριφορισμός είναι μια θεωρία μάθησης που δίνει έμφαση στις παρατηρήσιμες συμπεριφορές και στο ρόλο των περιβαλλοντικών ερεθισμάτων στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς. Οι βασικοί θεωρητικοί στον συμπεριφορισμό περιλαμβάνουν τους Ivan Pavlov, B.F. Skinner και John B. Watson. Στην εκπαίδευση, ο συμπεριφορισμός εφαρμόζεται μέσω τεχνικών τροποποίησης συμπεριφοράς, ανταμοιβών και τιμωριών για την ενθάρρυνση επιθυμητών συμπεριφορών στους μαθητές.
- Σε ένα περιβάλλον τάξης, ένας δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει συμπεριφορισμό επιβραβεύοντας τους μαθητές με αυτοκόλλητα για την έγκαιρη ολοκλήρωση των εργασιών τους, ενισχύοντας την επιθυμητή συμπεριφορά έγκαιρης ολοκλήρωσης.



ΚΟΝΣΤΡΟΥΚΤΙΒΙΣΜΟΣ: ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΠΡΑΞΗ

- Ο κονστρουκτιβισμός είναι μια θεωρία μάθησης που θέτει τους μαθητές να κατασκευάζουν ενεργά τη γνώση και την κατανόηση μέσα από τις εμπειρίες και τις αλληλεπιδράσεις τους με το περιβάλλον. Σημαντικοί κονστρουκτιβιστές θεωρητικοί περιλαμβάνουν τους Jean Piaget, Lev Vygotsky και John Dewey. Στην εκπαίδευση, ο κονστρουκτιβισμός εφαρμόζεται μέσω πρακτικών μαθησιακών δραστηριοτήτων και προσεγγίσεων που βασίζονται στην έρευνα που εμπλέκουν τους μαθητές στην ενεργή κατασκευή της δικής τους κατανόησης.
- Ένα παράδειγμα κονστρουκτιβιστικής μάθησης είναι ένα μάθημα κοινωνικών σπουδών όπου οι μαθητές συμμετέχουν σε μια δραστηριότητα ρόλων για την προσομοίωση ιστορικών γεγονότων, επιτρέποντάς τους να κατασκευάσουν την κατανόησή τους για τις ιστορικές έννοιες.



ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

- Οι γνωστικές θεωρίες μάθησης επικεντρώνονται στις νοητικές διαδικασίες που εμπλέκονται στη μάθηση, όπως η αντίληψη, η μνήμη και η επίλυση προβλημάτων. Οι βασικοί θεωρητικοί στη γνωστική μάθηση περιλαμβάνουν τους Jean Piaget, Jerome Bruner και David Ausubel. Στην εκπαίδευση, οι θεωρίες γνωστικής μάθησης ενημερώνουν τις εκπαιδευτικές στρατηγικές που προάγουν την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων και τη μεταγνώση μεταξύ των μαθητών.
- Ένας δάσκαλος μαθηματικών μπορεί να χρησιμοποιήσει τη γνωστική θεωρία μάθησης παρέχοντας στους μαθητές στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων και ενθαρρύνοντάς τους να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητες κριτικής σκέψης τους για να λύσουν σύνθετα μαθηματικά προβλήματα.



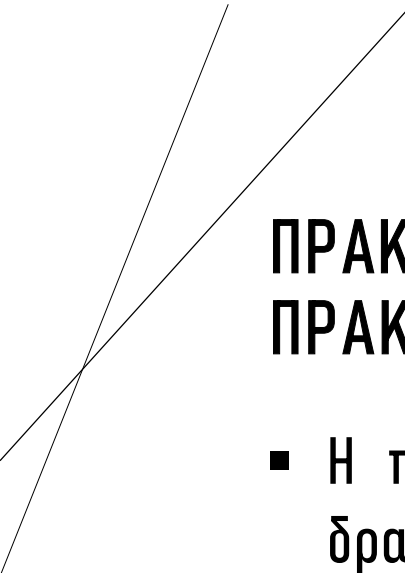
ΜΑΘΗΣΗ ΣΕ ΜΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ

- Ο George Siemens και ο Stephen Downes είναι εξέχοντες θεωρητικοί στον κονεκτιβισμό. Στην εκπαίδευση, ο συνδετικισμός δίνει έμφαση στα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και στα ψηφιακά δίκτυα ως πόρους για τη συνεργατική μάθηση και τη δημιουργία γνώσης. Ο κονεκτιβισμός είναι μια θεωρία μάθησης που αναγνωρίζει το ρόλο της τεχνολογίας και των δικτύων στη διευκόλυνση της μάθησης.
- Σε ένα διαδικτυακό μάθημα, ο κονεκτιβισμός μπορεί να εφαρμοστεί ενσωματώνοντας φόρουμ συζήτησης όπου οι μαθητές μοιράζονται πόρους και συνεργάζονται με συνομηλίκους για να δημιουργήσουν συλλογικά τη γνώση.



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΜΕΣΩ ΟΠΤΙΚΗΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ

- Η οπτική μάθηση περιλαμβάνει τη χρήση οπτικών βοηθημάτων όπως εικόνες, διαγράμματα και βίντεο για τη βελτίωση της κατανόησης και της διατήρησης των πληροφοριών. Στην εκπαίδευση, οι αποτελεσματικές παρουσιάσεις αξιοποιούν οπτικά στοιχεία για να προσελκύσουν τους μαθητές, να αποσαφηνίσουν περίπλοκες έννοιες και να διευκολύνουν τη μάθηση.
- Ένας δάσκαλος βιολογίας μπορεί να χρησιμοποιήσει οπτικά βοηθήματα όπως διαγράμματα και βίντεο για να εξηγήσει περίπλοκες βιολογικές διεργασίες όπως η φωτοσύνθεση, κάνοντας το περιεχόμενο πιο προσιτό και ελκυστικό για τους μαθητές.



ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ (Hands-On): ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΣΕ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Η πρακτική μάθηση περιλαμβάνει ενεργό συμμετοχή σε πραγματικές δραστηριότητες, πειράματα και έργα για την ενίσχυση της μάθησης και την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων.
- Σε ένα εργαστήριο χημείας, οι μαθητές μπορεί να διεξάγουν πειράματα για να παρατηρήσουν τις χημικές αντιδράσεις από πρώτο χέρι, ενισχύοντας την κατανόησή τους για τις χημικές αρχές μέσω της πρακτικής εμπειρίας.



ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΙΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ: ΠΡΩΘΗΣΗ ΤΗΣ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

- Η μάθηση με βάση τις προκλήσεις στην εκπαίδευση αναφέρονται σε εργασίες, προβλήματα ή γρίφους που απαιτούν από τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά, να λύνουν προβλήματα και να εφαρμόζουν τη γνώση με δημιουργικούς τρόπους.
- Ένας καθηγητής φυσικής μπορεί να προκαλέσει τους μαθητές να σχεδιάσουν και να κατασκευάσουν μια γέφυρα χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα υλικά, απαιτώντας από αυτούς να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους στις αρχές της φυσικής για να λύσουν προβλήματα μηχανικής του πραγματικού κόσμου.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ: ΧΡΗΣΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΜΑΘΗΣΗ

- Η παιχνιδοποίηση είναι η ενσωμάτωση στοιχείων του παιχνιδιού σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού, όπως η εκπαίδευση, για να παρακινηθούν και να εμπλακούν οι μαθητές.
- Ένα παράδειγμα παιχνιδοποίησης στην εκπαίδευση είναι η χρήση εκπαιδευτικών εφαρμογών όπως το Duolingo για την εκμάθηση μιας νέας γλώσσας, όπου οι μαθητές κερδίζουν πόντους και σήματα για την ολοκλήρωση μαθημάτων και την επίτευξη επιπέδων γλωσσικής επάρκειας.



ΜΑΘΗΣΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

- Η μάθηση με βάση το παιχνίδι περιλαμβάνει τη χρήση εκπαιδευτικών παιχνιδιών και προσομοιώσεων για τη διευκόλυνση των μαθησιακών εμπειριών. Τα παιχνίδια παρέχουν ευκαιρίες για ενεργή μάθηση, άμεση ανατροφοδότηση και συνεργασία, κάνοντας τη μάθηση πιο ελκυστική και αποτελεσματική σε διάφορα μαθήματα και επίπεδα τάξης.
- Σε ένα μάθημα ιστορίας, οι μαθητές μπορεί να παίξουν ένα παιχνίδι ιστορικής προσομοίωσης όπως το "Civilization" για να εξερευνήσουν ιστορικά γεγονότα και να λάβουν αποφάσεις που επηρεάζουν την έκβαση ιστορικών σεναρίων.



ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΗΣ ΑΝΑΠΟΔΟΓΥΡΙΣΜΕΝΗΣ ΤΑΞΗΣ

- Η ενσωμάτωση θεωριών μάθησης σε εκπαιδευτικές παρουσιάσεις βελτιστοποιεί τα μαθησιακά αποτελέσματα και εμπλέκει τους μαθητές πιο αποτελεσματικά.
- Ένας δάσκαλος μπορεί να σχεδιάσει μια εκπαιδευτική παρουσίαση χρησιμοποιώντας το μοντέλο της αναποδογυρισμένης τάξης, όπου οι μαθητές παρακολουθούν εκπαιδευτικά βίντεο στο σπίτι και συμμετέχουν σε διαδραστικές δραστηριότητες και συζητήσεις στην τάξη, ευθυγραμμίζοντας με τις αρχές μάθησης του κονστρουκτιβισμού.



Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΤΙΣ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

- Η τεχνολογία διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στις σύγχρονες θεωρίες μάθησης παρέχοντας εργαλεία και πόρους για την υποστήριξη ποικίλων μαθησιακών εμπειριών.
- Οι προσομοιώσεις εικονικής πραγματικότητας μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην ιατρική εκπαίδευση για την προσομοίωση χειρουργικών επεμβάσεων, παρέχοντας στους μαθητές πρακτική εμπειρία και επιτρέποντάς τους να εξασκηθούν και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους σε ένα ασφαλές και ελεγχόμενο περιβάλλον.



MINDMAPS

ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ (skaragiannis@ionio.gr)



ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ MINDMAPS

- Οπτικές αναπαραστάσεις ιδεών, εννοιών και πληροφοριών, χρησιμοποιώντας κλάδους και κόμβους για την εμφάνιση σχέσεων και ιεραρχιών.
- Τα Mindmaps βοηθούν τους μαθητές να οργανώσουν τις σκέψεις τους, να κατανοήσουν σύνθετα θέματα και να διευκολύνουν τη δημιουργική σκέψη.
- Σε ένα μάθημα λογοτεχνίας, ένας χάρτης σκέψης μπορεί να αναπαραστήσει οπτικά τα θέματα, τους χαρακτήρες και τα σημεία πλοκής ενός μυθιστορήματος, επιτρέποντας στους μαθητές να αναλύσουν και να κατανοήσουν τη δομή της ιστορίας πιο αποτελεσματικά.



ΟΦΕΛΗ ΤΩΝ MINDMAPS ΣΤΗ ΜΑΘΗΣΗ

- Τα Mindmaps ενισχύουν τη μάθηση βελτιώνοντας τη διατήρηση της μνήμης, ενισχύοντας την κατανόηση και διεγείροντας τη δημιουργικότητα.
- Εμπλέκουν την οπτική και χωρική μνήμη, διευκολύνοντας τους μαθητές να ανακαλέσουν πληροφορίες.
- Σε ένα μάθημα φυσικών επιστημών, ένας χάρτης σκέψης μπορεί να συνοψίσει οπτικά τα βήματα της επιστημονικής μεθόδου, βοηθώντας τους μαθητές να θυμούνται και να εφαρμόζουν τη διαδικασία στα πειράματά τους.



Τύποι Mindmaps

- Υπάρχουν διάφοροι τύποι χάρτες μυαλού, όπως ιεραρχικοί χάρτες μυαλού, χάρτες μυαλού «spidergram» και εννοιολογικοί χάρτες. Κάθε τύπος είναι κατάλληλος για την οργάνωση διαφορετικών τύπων πληροφοριών και σχέσεων.
- Σε ένα μάθημα ιστορίας, ένας ιεραρχικός χάρτης σκέψης μπορεί να απεικονίσει την ιεραρχία των κυβερνητικών αξιωματούχων σε μια ιστορική περίοδο, δείχνοντας τις σχέσεις μεταξύ ηγεμόνων, υπουργών και συμβούλων.



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ MINDMAP - ΒΑΣΙΚΗ ΔΟΜΗ

- Η δημιουργία ενός mindmap περιλαμβάνει την έναρξη με μια κεντρική ιδέα και τη διακλάδωση με κύριους κλάδους, υπο κλάδους, λέξεις-κλειδιά και εικόνες για την οργάνωση και την απεικόνιση των πληροφοριών οπτικά.
- Σε ένα μάθημα γεωγραφίας, ένα mindmap μπορεί να απεικονίσει τους κύριους κλάδους της φυσικής γεωγραφίας, συμπεριλαμβανομένων των μορφών εδάφους, των κλιματικών ζωνών και των οικοσυστημάτων, με υποκλάδους για συγκεκριμένα παραδείγματα και λεπτομέρειες.



ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ MINDMAPS

- Τα MindMaps μπορούν να περιλαμβάνουν στοιχεία όπως χρώματα, εικονίδια, εικόνες και στυλ γραμματοσειράς για να βελτιώσουν την οπτική έλξη και να μεταδώσουν αποτελεσματικά τις πληροφορίες.
- Υπάρχουν διάφορα ψηφιακά και παραδοσιακά εργαλεία διαθέσιμα για τη δημιουργία χαρτών σκέψης, όπως λογισμικό όπως το MindMeister, το XMind και το Coggle, καθώς και στυλό και χαρτί για δημιουργία εκτός σύνδεσης.
- Οι φοιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά εργαλεία χαρτογράφησης ιδεών για να συνεργαστούν σε συνεδρίες για το σχεδιασμό μιας νέας εφαρμογής, την ανταλλαγή ιδεών και σχολίων σε πραγματικό χρόνο.



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΔΟΜΗΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

- Τα Mindmaps είναι ανεκτίμητα εργαλεία για τη δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων, καθώς επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να συλλέγουν ιδέες, να χαρτογραφούν μαθησιακούς στόχους και να σχεδιάζουν εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε μια οπτικά ελκυστική μορφή.
- Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν χάρτες σκέψης για να σκιαγραφήσουν τις δομές μαθημάτων, να ακολουθήσουν μαθησιακές δραστηριότητες και να εντοπίσουν τους πόρους που απαιτούνται για τη διδασκαλία ενός συγκεκριμένου θέματος.
- Ένας καθηγητής πανεπιστημίου αναπτύσσει ένα εκπαιδευτικό σενάριο για ένα μάθημα περιβαλλοντικής επιστήμης. Χρησιμοποιεί έναν χάρτη σκέψης για να περιγράψει το πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος, συμπεριλαμβανομένων θεμάτων όπως η κλιματική αλλαγή, η βιοποικιλότητα και η βιωσιμότητα. Κάθε κλάδος του mindmap αντιπροσωπεύει μια ενότητα ή μια ενότητα μελέτης, με υποκλάδους που περιγράφουν λεπτομερώς συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, αναγνώσεις, εργασίες και πρακτικές δραστηριότητες.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ Ι: ΙΣΤΟΡΙΑ

Β' Παγκόσμιος Πόλεμος

- **Κύρια Σημεία**
 - Αιτίες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου
 - Συνθήκη των Βερσαλλιών
 - Η άνοδος του φασισμού
 - Επεκτατισμός
 - Σημαντικά γεγονότα
 - Εισβολή στην Πολωνία
 - Μάχη του Στάλινγκραντ
 - D-Day
 - Ατομικοί Βομβαρδισμοί
- **Βασικά Ιστορικά Πρόσωπα**
 - Αδόλφος Χίτλερ
 - Ουίνστον Τσόρτσιλ
 - Franklin D. Roosevelt
 - Ιωσήφ Στάλιν
- **Επακόλουθα και επιπτώσεις**
 - Δίκη της Νυρεμβέργης
 - Διαίρεση Γερμανίας
 - Δημιουργία των Ηνωμένων Εθνών

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΙΙ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΥ

Διαδικασία ανάπτυξης Ιστού

- Ανάπτυξη Frontend
 - HTML
 - CSS
 - JavaScript
 - Frameworks (React, Angular, Vue)
- Ανάπτυξη Backend
 - Γλώσσες διακομιστή (Node.js, Python, PHP)
 - Βάσεις δεδομένων (MySQL, MongoDB)
 - API
- Αρχές σχεδίασης ιστοσελίδων
 - Σχεδιασμός εμπειρίας χρήστη (UX).
 - Σχεδιασμός διεπαφής χρήστη (UI).
- Ανάπτυξη και φιλοξενία
 - Εγγραφή Τομέα
 - Υπηρεσίες φιλοξενίας Ιστού
 - Στρατηγικές Ανάπτυξης

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΙΙ (ΕΠΕΚΤΑΣΗ): ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΥ

Διαδικασία ανάπτυξης Ιστού

■ Θεματική 1: Ανάπτυξη Frontend

■ HTML

- Περιεχόμενο της ιστοσελίδας
- Σημσιολογικά Στοιχεία HTML
- Διασφάλιση συμμόρφωσης με την προσβασιμότητα

■ CSS

- Κλάσεις
- Εφαρμογή Responsive Design
- Πλαίσια: Bootstrap ή Foundation

■ JavaScript

- Προσθήκη διαδραστικότητας και δυναμικής λειτουργικότητας
- Frameworks (React, Angular, Vue)

■ Θεματική 2: Ανάπτυξη Backend

■ Γλώσσες διακομιστή (Node.js, Python, PHP)

- Επιλογή γλώσσας υποστήριξης με βάση τις απαιτήσεις του έργου και την τεχνογνωσία της ομάδας
- Ανάπτυξη λογικής από την πλευρά του διακομιστή για το χειρισμό αιτημάτων και τη δημιουργία απαντήσεων
- Εφαρμογή μηχανισμών ελέγχου ταυτότητας και εξουσιοδότησης

■ Βάσεις Δεδομένων (MySQL, MongoDB)

- Σχήμα και σχέσεις βάσης δεδομένων σχεδίασης
- Εφαρμογή λειτουργιών CRUD (Δημιουργία, Ανάγνωση, Ενημέρωση, Διαγραφή).

■ API (Διεπαφές προγραμματισμού εφαρμογών)

- RESTful API για επικοινωνία πελάτη-διακομιστή
- Ορισμός τελικών σημείων API και μορφών δεδομένων (JSON, XML)

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΙΙ (ΕΠΕΚΤΑΣΗ): ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ - ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΣΤΟΥ

Διαδικασία ανάπτυξης Ιστού

Θεματική 3: Αρχές σχεδίασης ιστοσελίδων

- Σχεδιασμός εμπειρίας χρήστη (UX).
 - Αλληλεπίδραση χρηστών
 - Διεξαγωγή δοκιμών χρηστικότητας και έρευνας χρήστη
 - Βελτιστοποίηση πλοήγησης και προσβασιμότητας
- Σχεδιασμός διεπαφής χρήστη (UI).
 - Οπτικά στοιχεία και διατάξεις για εύχρηστες διεπαφές χρήστη
 - Wireframes και Πρωτότυπα για Αξιολόγηση Σχεδιασμού
 - Εξασφάλιση συνέπειας στα στοιχεία σχεδίασης και την επωνυμία

Θεματική 4: Ανάπτυξη και φιλοξενία

- Καταχώρηση Domain
 - Όνομα τομέα και καταχωρητής τομέα
 - Ρυθμίσεις ιδιοκτησίας τομέα και απορρήτου
- Υπηρεσίες φιλοξενίας Ιστού
 - Πάροχος φιλοξενίας Ιστού με βάση την απόδοση, την επεκτασιμότητα και την υποστήριξη
 - Διαμόρφωση περιβάλλοντος φιλοξενίας (κοινόχρηστη φιλοξενία, VPS, αποκλειστικός διακομιστής)
 - Ρύθμιση συστήματος ονομάτων τομέα (DNS) και διακομιστών ονομάτων
- Στρατηγικές Ανάπτυξης
 - Ασφάλεια/Ιδιωτικότητα/Ενημερώσεις
 - Διαμόρφωση πιστοποιητικού SSL/TLS για ασφαλή σύνδεση HTTPS
 - Εφαρμογή ενοποίησης/συνεχούς ανάπτυξης²⁴ (CI/CD). αγωγού συνεχούς

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

- Τα Mindmaps χρησιμεύουν ως αποτελεσματικά εργαλεία για τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού όπως φύλλα εργασίας, οδηγούς μελέτης και διαδραστικούς πόρους πολυμέσων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν χάρτες σκέψης για να οργανώσουν περιεχόμενο, να δομήσουν σχέδια μαθήματος και να σχεδιάσουν οπτικά βοηθήματα που ενισχύουν την κατανόηση και τη συμμετοχή των μαθητών.
- Ένας δάσκαλος δημοτικού σχολείου σχεδιάζει ένα εκπαιδευτικό υλικό για κλάσματα για την τάξη των μαθηματικών του. Δημιουργούν έναν χάρτη σκέψης που αναλύει την έννοια των κλασμάτων σε υποθέματα όπως η κατανόηση των κλασμάτων, τα ισοδύναμα κλάσματα, η πρόσθεση και η αφαίρεση κλασμάτων και ο πολλαπλασιασμός και η διαίρεση των κλασμάτων. Τα mindmaps χρησιμεύουν ως σχέδιο για τη δημιουργία φύλλων εργασίας, οπτικών αναπαραστάσεων και πρακτικών δραστηριοτήτων που ενισχύουν τους μαθησιακούς στόχους.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ;

ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ

(skaragiannis@ionio.gr)